

PENGUNAAN *FLASH CARD* UNTUK MENGENAL HURUF ABJAD PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK PERTIWI

Mersytiana Atu, Indri Astuti, Sri Lestari
PG-PAUD FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak 2014
email: mersytiana_atu@gmail.com

Abstrak: Secara umum tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang penggunaan media flash card untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Kecamatan Kendawangan Kabupaten Ketapang. Berdasarkan hasil penelitian bahwa: 1) Perencanaan yang dilakukan guru antara lain: menyusun langkah-langkah penggunaan media flash card dalam RKH, merencanakan materi pembelajaran sesuai tema dan sub tema, membuat media flash card, membuat pedoman penilaian berdasarkan standar pencapaian perkembangan bahasa anak kelompok A. 2) Langkah-langkah yang dilakukan guru antara lain: mengadakan tanya jawab kepada anak tentang pengenalan huruf abjad, menyampaikan penjelasan pengenalan huruf abjad, menunjukkan flash card huruf abjad satu persatu, mengajak anak untuk menyebutkan huruf abjad pada media flash card, mengajak anak untuk menyebutkan benda-benda sesuai tema, melihat media gambar, menyebutkan gambar yang dilihat, menyebutkan huruf pada media gambar, menyusun huruf pada media flash card, dan menyambungkan titik-titik huruf sesuai dengan huruf pada media flash card. 3) Kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal huruf abjad meningkat sebesar 76%, adapun peningkatan tersebut antara lain: a) Anak yang dapat menyebutkan simbol huruf abjad. b) Anak yang dapat mengurutkan simbol huruf abjad. c) Anak yang dapat menulis simbol huruf abjad.

Kata Kunci : flashcard, huruf abjad

Abstract : The general objective of this research is to identify and describe the use of flash media cards to increase the ability to know the letters of the alphabet in children aged 4-5 years in kindergarten Kendawangan Ketapang. Based on the findings that : 1) Planning the teachers include: preparing the steps for using media flash cards in RKH, planning pembelajaran material according to the theme and sub theme, create a flash media card, make judgments based on standard guidelines for the achievement of child language development group A. 2) The steps that teachers, among others: to conduct a discussion about the introduction of the child to the alphabet letters, alphabet submit an explanation letter recognition, alphabet flash cards show one by one, invite children to name letters of the alphabet on flash media cards, invites children to name objects according to the theme , see media images , said image being viewed, said the letter to the media images , composing letters on flash media card , and connect the dots on the letter corresponding to the letter of flash media cards. 3) The ability of children aged 4-5 years in recognizing letters of the alphabet increased by 76% , while the increase include: a) Children who can name the symbol alphabet. b)

Children can sort the letters of the alphabet symbols. c) Children who can write letters of the alphabet symbols.

Keywords: flashcards, letters of the alphabet

Salah satu perkembangan yang dicapai adalah perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun yakni mengenal huruf dan kata. Dalam perkembangan bahasa, pengenalan huruf sebagai salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam kegiatan membaca. Melalui huruf-huruf, anak dapat membuat berbagai kata-kata. Media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di TK termasuk untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia TK. Media pendidikan dapat dipergunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan huruf. Salah satu media pendidikan yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran yakni permainan media *flash card*.

Kemampuan mengenal huruf pada anak di TK Pertiwi Kecamatan Kendawangan Kabupaten Ketapang belum meningkat secara optimal. Kelemahan-kelemahan anak di TK tersebut antara lain anak belum dapat menyebutkan simbol huruf abjad dari gambar, anak belum dapat mengurutkan simbol huruf abjad dan anak belum dapat menulis simbol huruf abjad. Dapat peneliti jelaskan bahwa dari 20 anak hanya 6 anak saja yang dapat mengenal huruf abjad atau dapat peneliti persentasekan anak yang bisa hanya 30% saja. Hal inilah yang menarik perhatian peneliti untuk meneliti bagaimana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media *flash card* di TK Pertiwi Kecamatan Kendawangan Kabupaten Ketapang.

Media pembelajaran pada prinsipnya membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas sehingga materi pembelajarannya bisa lebih dipahami oleh anak. Dengan kata lain, anak lebih mudah memahami pembelajaran yang disajikan oleh guru jika dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman (dalam Arsyad 2002: 6) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin *meditus* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Gagne (dalam Arsyad, 2002: 7) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsang untuk belajar.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pelaksanaan pembelajaran, selain itu media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan informasi kepada anak berkaitan dengan materi pembelajaran yang disajikan.

Penggolongan media pembelajaran menurut Rohani, (1997: 32), yaitu: Media pembelajaran terbagi atas: a) gambar diam, baik dalam bentuk teks, buletin, papan display slide, film strip, atau overhead proyektor, b) gambar gerak baik hitam putih, berwarna yang bersuara maupun yang tidak bersuara, c) rekaman bersuara baik dalam kaset maupun piringan hitam, d) Televisi, e) Benda-benda hidup, simulasi maupun model, f) Instruksional berprogram atau CAI (*Computer Assisten International*).

Penggolongan media yang lainnya, jika dari berbagai sudut pandang yakni a) dilihat dari jenis media digolongkan menjadi media audio, media visual dan media

audio visual, b) dilihat dari daya liputannya media dapat digolongkan menjadi media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas dengan ruangan dan tempat dan media pengajaran individual, c) Dilihat dari bahan pembuatannya media dapat digolongkan menjadi media sederhana (urah dan mudah memperolehnya) dan media kompleks, d) Dilihat dari bentuknya media dapat digolongkan menjadi media grafis (dua dimensi) media tiga dimensi, dan media elektronik.

Flash card merupakan media yang termasuk pada jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu mempunyai ukuran panjang dan lebar. Menurut (Ratnasari, 2003: 16) menyatakan bahwa *flash card* biasanya berisi kata-kata gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad.

Arsyad, (2002: 119) menjelaskan bahwa *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks atau simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada suatu yang berhubungan dengan gambar, dapat digunakan untuk melatih anak dalam mengenal huruf abjad. *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya ruangan.

Selanjutnya Surana, (2003: 9) mengemukakan bahwa permainan *flash card* adalah salah satu bentuk permainan edukatif berupa pias-pias kartu memuat gambar dan huruf, sengaja dirancang oleh Glenn Doman, untuk meningkatkan berbagai aspek khususnya bahasa.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa *flash card* merupakan media pembelajaran kartu yang memiliki gambar dan simbol yang berguna untuk menyampaikan informasi atau materi dalam pembelajaran.

Semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik ataupun warga belajar). Pesan (informasi) yang disampaikan melalui media, dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan (anak didik), dengan menggunakan salah satu ataupun gabungan beberapa alat indera mereka. Bahkan lebih baik lagi bila seluruh alat indera yang dimiliki mampu dapat menerima isi pesan yang disampaikan.

Pembelajaran untuk anak usia TK sebaiknya banyak memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai untuk mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak sehingga memungkinkan anak dapat berkomunikasi langsung dengan lingkungannya. Sadiman dkk (2009: 17) mengemukakan bahwa media sangat penting bagi anak dalam belajar karena media dapat mempelajari pesan agar tidak terlalu verbalis, mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera, mengatasi sikap pasif anak menjadi lebih bergairah dan mengkombinasikan munculnya persamaan persepsi dari pengalaman.

Dengan demikian, media sangat diperlukan untuk membantu anak agar dapat menyerap materi dari guru sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu anak akan lebih tertarik untuk belajar karena menggunakan media.

Flash card memiliki peran dalam membantu memudahkan anak dalam pelajaran abjad. Pemilihan gambar-gambar pada *flash card* dalam pembelajaran

dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Arsyad, (2000: 89) mengemukakan bahwa media *flash card* dapat menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata. Jadi media *flash card* sangat efisien dalam mengenalkan huruf abjad pada anak usia dini, karena gambar-gambar yang ditampilkan pada *flash card* dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengingat simbol huruf-huruf abjad dengan visual yang ditampilkan.

Tarigan, (1998: 18) mengemukakan bahwa huruf merupakan simbol sekunder bahasa. Huruf merupakan bagian terkecil dari kata. Selanjutnya Tarigan, (1998: 15) mengemukakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kecakapan anak dalam menyusun huruf dan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi huruf abjad. Pengenalan huruf harus memperhatikan tingkat perkembangan membaca anak. Ini berarti memperkenalkan huruf harus melihat pada tingkat apa anak dapat menunjukkan pemerolehan bacanya.

Huruf yang diajarkan harus dimulai dengan huruf dari kata-kata yang sederhana dan sering digunakan oleh anak atau sudah dikenal anak, sehingga tidak memerlukan analisis tertentu untuk memahaminya, seperti huruf d sebagai awalan kata dokter.

Menurut Depdikbud tahun 1986 (dalam Ayrisa, 2003: 204), huruf konsonan yang harus dapat dilafalkan dengan benar untuk mengenal huruf permulaan adalah a, i, u, e, dan o. Huruf-huruf ini, ditambah dengan huruf-huruf vokal akan digunakan sebagai indikator kemampuan membaca permulaan, sehingga menjadi b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y dan z bisa di eja atau menjadi huruf hidup. Berkaitan dengan hal tersebut maka guru perlu merencanakan pembelajaran yang baik.

Menurut Moeslichatoen, (2003: 25) menerangkan bahwa perencanaan pembelajaran dengan menggunakan *flash card* untuk mengenalkan huruf antara lain: 1) Menentukan tujuan dan tema kegiatan dengan menggunakan *flash card*, 2) Menetapkan Rancangan Pembuatan *flash card*, 3) Menetapkan Rancangan Bahan dan Alat yang diperlukan.

Permainan *flash card* yang diberikan ada 4 macam, yaitu benda, angka, abjad dan warna. Bermain *flash card* bisa mulai bermain dari mana saja sesuai dengan minat ataupun keinginan anak agar dia tertarik bermain permainan ini sangat mudah dimainkan oleh anak karena dengan bermain *flash card* ini, diharapkan anak tidak hanya menstimulasi otak kanannya karena bentuknya permainan, tetapi juga merangsang otak kirinya untuk belajar bentuk dan bahkan jadi bisa membaca. Dengan *flash card*, anak dapat menyebutkan urutan huruf abjad, dapat menghafal huruf abjad. Menurut Sadiman dkk (2009: 21) mengemukakan bahwa: Model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak. Adapun komponen model pembelajaran meliputi; konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah/prosedur, metode, alat/sumber belajar, dan teknik evaluasi.

Belajar sambil bermain tentu saja memberikan hak anak untuk bermain. Model pembelajaran dengan menggunakan *flashcard* yang disajikan kepada anak

dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad dan anak dapat aktif dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang dilakukan dengan cara menyebutkan simbol huruf abjad yang ada pada media *flashcard*, selanjutnya anak menyusun huruf abjad dan anak menuliskan huruf abjad sesuai dengan instruksi yang diberikan guru. Selain itu materi yang diberikan dapat diserap dengan baik karena ketika materi diberikan sambil bermain semua panca indera dan anggota tubuh terlibat. Sehingga ketika materi diulang kembali anak-anak tidak hanya mengandalkan otak saja untuk mengingat materi sebelumnya. Namun semua panca indera dan anggota tubuh yang terlibat saat materi diberikan seakan menjadi pembantu otak dalam menyegarkan ingatan.

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang mengacu pada tindakan-tindakan yang dilakukan oleh guru di kelas yang menjadi tanggung jawabnya, dengan bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini dimaksudkan untuk pemecahan masalah dengan ruang lingkup yang tidak terlalu luas berkaitan dengan hal-hal yang dihadapi peneliti dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Ciri-ciri penelitian tindakan kelas sebagaimana yang diungkapkan Maryunis (2003: 113) adalah: "diawali dengan adanya hal-hal yang tidak beres dalam praktek pendidikan, dan dapat juga diawali dengan adanya ide atau gagasan untuk melakukan perbaikan atau perubahan".

Penelitian tindakan ini dilakukan dengan mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1988: 47), yaitu: "*action reseach is cyclic process of planning, action, observation, and reflection*", atau model yang berdasarkan pada suatu siklus spiral yang terdiri dari empat komponen, yang meliputi: (1) rencana tindakan (*planning*), (2) pelaksanaan (*action*), (3) observasi (*observation*), (4) refleksi (*reflection*).

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif karena peneliti bermaksud mengungkapkan semua temuan secara apa adanya. Menurut Nawawi (2007: 63) metode diskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang. (Sugiono, 2008:65).

Dalam hal ini peneliti menggunakan metode deskriptif untuk menceritakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat penelitian pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media *flash card* di TK Pertiwi Kecamatan Kendawangan Kabupaten Ketapang.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian ini adalah 1 (satu) orang guru dan 20 (dua puluh) orang anak berusia 4 sampai 5 tahun pada kelompok A

Metode penelitian tindakan kelas ini menekankan pada suatu kajian yang benar-benar dari situasi alamiah di kelas. Ini sejalan dengan pendapat Asmani

(2011: 91) yang menyatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi di dalam sebuah kelas”.

Menurut Wiriaatmadja (2002: 117) ”Analisis data diartikan sebagai upaya mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data tersebut dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian”. Dalam penelitian hasil observasi baik terhadap guru maupun anak di hitung dengan menggunakan rumus persentase menurut Iskandar (2011: 12) sebagai berikut.

$$P\% = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Frekuensi Jawaban

N : Jumlah Responden

100 : Bilangan Tetap

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus ke 1 Pertemuan ke 1

Kegiatan yang dilakukan anak pada siklus 1 pertemuan 1 yakni pada indikator anak menyebutkan simbol huruf abjad dari gambar yang dikategorikan meningkat sebesar 30%, yang dikategorikan cukup meningkat sebesar 60% dan yang dikategorikan kurang meningkat sebesar 10%.

Sedangkan pada indikator anak mengurutkan simbol huruf abjad yang dikategorikan meningkat sebesar 35%, yang kategori cukup meningkat sebesar 45% dan yang dikategorikan kurang meningkat sebesar 20%.

Pada indikator anak menulis simbol huruf abjad yang dikategorikan meningkat sebesar 35%, yang dikategorikan cukup meningkat sebesar 50%, dan yang kurang meningkat sebesar 15%.

Siklus ke 1 Pertemuan ke 2

Kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad sedikit meningkat antara lain pada indikator menyebutkan simbol huruf abjad dari gambar yang dikategorikan meningkat sebesar 50%, yang dikategorikan cukup meningkat sebesar 40%, dan yang dikategorikan kurang meningkat sebesar 10%.

Pada indikator mengurutkan simbol huruf abjad yang dikategorikan meningkat sebesar 50%, yang dikategorikan cukup meningkat sebesar 30% dan yang dikategorikan cukup meningkat sebesar 20%.

Pada indikator menulis simbol huruf abjad yang dikategorikan meningkat sebesar 45%, yang dikategorikan cukup meningkat sebesar 40% dan yang dikategorikan kurang meningkat sebesar 15%.

Siklus ke 2 Pertemuan ke 1

Hasil observasi pada indikator menyebutkan simbol huruf abjad dari gambar anak yang dikategorikan meningkat sebesar 60%, yang dikategorikan cukup meningkat sebesar 35% dan yang dikategorikan kurang meningkat sebesar 5%.

Pada indikator mengurutkan simbol huruf abjad anak yang dikategorikan meningkat sebesar 65%, yang dikategorikan cukup meningkat sebesar 30% dan yang dikategorikan kurang meningkat sebesar 5%.

Pada indikator menulis simbol huruf abjad anak yang dikategorikan meningkat sebesar 60%, yang dikategorikan cukup meningkat sebesar 30% dan yang dikategorikan kurang meningkat sebesar 10%.

Siklus ke 2 Pertemuan ke 2

Secara rinci bahwa pada indikator menyebutkan simbol huruf abjad dari gambar anak yang dikategorikan meningkat sebesar 70%, yang dikategorikan cukup meningkat sebesar 30% dan tidak ada lagi anak yang dikategorikan kurang meningkat.

Pada indikator mengurutkan simbol huruf abjad anak yang dikategorikan meningkat sebesar 85%, yang dikategorikan cukup meningkat sebesar 15% dan tidak ada lagi anak yang dikategorikan kurang meningkat.

Pada indikator menulis simbol huruf abjad anak yang dikategorikan meningkat sebesar 75%, yang dikategorikan cukup meningkat sebesar 25% dan tidak ada lagi yang dikategorikan kurang meningkat.

Pembahasan

Adapun perencanaan pembelajaran penggunaan media *flash card* yang dilakukan yakni menyusun langkah-langkah penggunaan media *flash card* dalam RKH, merencanakan materi pembelajaran sesuai tema dan sub tema, membuat media *flash card*, membuat pedoman penilaian berdasarkan standar pencapaian perkembangan bahasa anak kelompok A

Perencanaan pembelajaran dalam menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Kecamatan Kendawangan Kabupaten Ketapang. Melalui perencanaan yang dilakukan, guru dapat merencanakan tindakan-tindakan untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran, perencanaan yang dilakukan guru berlandaskan pada teori yang telah dikemukakan di atas dan dapat dilakukan dengan baik.

Langkah-langkah pembelajaran penggunaan media *flash card* yang dilakukan guru pada pijakan saat bermain antara lain: guru mengadakan tanya jawab kepada anak tentang pengenalan huruf abjad, menunjukkan *flash card* huruf abjad satu persatu, mengajak anak untuk menyebutkan benda-benda sesuai tema, mengajak anak untuk menyebutkan gambar yang dilihat, mengajak anak untuk menyebutkan huruf pada media gambar, mengajak anak untuk menyusun huruf pada media *flash card*, mengajak anak untuk menyambungkan titik-titik huruf sesuai dengan huruf pada media *flash card*, mengajak menyebutkan huruf yang telah di sambung.

Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru melalui penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Kecamatan Kendawangan Kabupaten Ketapang dan berlandaskan pada teori yang telah dikemukakan di atas dan dapat dilakukan dengan baik.

Melalui hasil observasi yang telah dilakukan pada penelitian tindakan kelas diketahui bahwa kemampuan anak usia 4-5 tahun mengenal huruf abjad melalui penggunaan media *flash card* di TK Pertiwi Kecamatan Kendawangan Kabupaten Ketapang sudah dapat dikategorikan meningkat dengan indikator menyebutkan simbol huruf abjad dari gambar anak yang dikategorikan telah meningkat sebesar 70%. Pada indikator mengurutkan simbol huruf abjad anak yang dikategorikan telah meningkat sebesar 85% dan pada indikator menulis simbol huruf abjad anak yang dikategorikan telah meningkat sebesar 75%.

Pada awalnya setelah refleksi dilakukan kemampuan anak usia 4-5 tahun mengenal huruf abjad melalui penggunaan media *flash card* di TK Pertiwi Kecamatan Kendawangan Kabupaten Ketapang antara lain kemampuan anak menyebutkan simbol huruf abjad dari gambar sebesar 30%. Kemampuan anak mengurutkan simbol huruf abjad sebesar 35% dan kemampuan anak menulis simbol huruf abjad sebesar 35%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Kecamatan Kendawangan Kabupaten Ketapang. Kesimpulan secara khusus bahwa: Perencanaan yang dilakukan guru adalah menyusun langkah-langkah penggunaan media *flash card* dalam RKH, merencanakan materi pembelajaran sesuai tema dan sub tema, membuat media *flash card*, membuat pedoman penilaian berdasarkan standar pencapaian perkembangan bahasa anak kelompok A.

Langkah-langkah yang dilakukan guru antara lain: mengadakan tanya jawab kepada anak tentang pengenalan huruf abjad, menyampaikan penjelasan pengenalan huruf abjad, menunjukkan *flash card* huruf abjad satu persatu, mengajak anak untuk menyebutkan huruf abjad pada media *flash card*, mengajak anak untuk menyebutkan benda-benda sesuai tema, melihat media gambar, menyebutkan gambar yang dilihat, menyebutkan huruf pada media gambar, menyusun huruf pada media *flash card*, dan menyambungkan titik-titik huruf sesuai dengan huruf pada media *flash card*.

Kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal huruf abjad meningkat sebesar 76%, adapun peningkatan tersebut antara lain: Anak yang dapat menyebutkan simbol huruf abjad sebelum dilakukan tindakan sebanyak 6 anak atau 30%, setelah dilakukan tindakan meningkat sebanyak 14 anak atau 70%, jadi kemampuan anak meningkat sebesar 40%. Anak yang dapat mengurutkan simbol huruf abjad sebesar sebelum dilakukan tindakan sebanyak 7 anak atau 35%, setelah setelah dilakukan tindakan meningkat sebanyak 17 anak atau 85%, jadi kemampuan anak meningkat sebesar 50%. Anak yang dapat menulis simbol huruf abjad sebesar sebelum dilakukan tindakan sebanyak 7 anak atau 35%, setelah setelah dilakukan tindakan meningkat sebanyak 15 anak atau 75%, jadi kemampuan anak meningkat sebesar 40%.

Saran

Untuk melaksanakan pembelajaran khususnya dalam meningkatkan pengenalan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun, hendaknya: Guru dapat mendesain gambar media *flash card* sesuai dengan tema yang disajikan. Guru dapat mengupayakan tindakan bantuan pada anak yang masih belum dapat melakukan kegiatan pembelajaran melalui langkah-langkah pembelajaran penggunaan media *flash card*. Untuk meningkatkan kemampuan anak usia 4-5 tahun mengenal huruf abjad guru dapat menggunakan berbagai jenis metode bermain melalui penggunaan media *flash card*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2011). *Beberapa Teknik Pengajaran membaca Pemahaman*. Jakarta: IKIP
- Moeslichatoen R (2003). *Metode Pengajaran di Taman Kanak Kanak*, Jakarta: Rineka Cipta
- Tarigan (1998). *Membaca Dalam Kehidupan*. Bandung: Angkasa
- Wasik, (2008) Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Jakarta: Raja Grafindo Persada.